

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN ANIMASI CERITA RAKYAT
“SITU BAGENDIT” SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
KARAKTER UNTUK ANAK USIA DINI



KARYA DESAIN

Oleh:

Rachadian Azi Kusumah
NIM: 0911892024

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
Salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam bidang
Desain Komunikasi Visual
2015

Tugas Akhir Desain berjudul :

**PERANCANGAN ANIMASI CERITA RAKYAT “SITU BAGENDIT”
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KARAKTER UNTUK ANAK USIA
DINI** diajukan oleh Rachadian Azi Kusumah, NIM 0911892024, Program Studi
Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia
Yogyakarta, telah disetujui oleh Tim Pembina Tugas Akhir pada 9 November
2015

Pembimbing I/Anggota

M.Sn.
3 1001

nggota

l., MT.
1 1002

nggota

M.Sn.
1 002

nggota

M.Sn.
2 1 001

/ Ketua



Drs. Baskoro S.B., M.Sn.
NIP. 19650522 199203 1 003

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M.Des.
NIP. 19590802 198803 2 002

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini dengan nama :

Nama : Rachadian Azi Kusumah
NIM : 0911892024
Fakultas : Seni Rupa
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Karya Tugas Akhir saya yang berjudul **PERANCANGAN ANIMASI CERITA RAKYAT “SITU BAGENDIT” SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KARAKTER UNTUK ANAK USIA DINI** bukan merupakan duplikasi dari karya orang lain yang sudah dipublikasikan atau pernah dipakai untuk mendapatkan gelar keserjanaan di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta maupun di perguruan tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian sumber informasi dicantumkan dengan mengikuti etika penulisan karya ilmiah yang baik. Pernyataan ini dibuat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 30 Oktober 2015

Rachadian Azi Kusumah

NIM. 0911892024



Bismillahirrahmanirrahim,
Dengan bangga kupersembahkan kepada
Ibu dan Kakak yang selalu sabar dalam mendukungku,

KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penayang. Puji syukur bagi Allah SWT, Shalawat serta salam penulis ucapkan kepada Rasulullah Muhammad SAW yang senantiasa memberi petunjuk pada siapapun yang Dia kehendaki. Atas petunjuk dan kehendak-Nya pula, penulis dapat menyusun tugas akhir yang berjudul “Perancangan Animasi Cerita Rakyat “Situ Bagendit” Sebagai Media Pembelajaran Karakter Untuk Anak Usia Dini”. Tugas Akhir ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam mendapatkan gelar kesarjanaan S-1 pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis juga berterima kasih atas bantuan dan dukungan semua pihak yang telah rela menyisihkan waktu, tenaga, alat dan pikiran demi terselesaikannya perancangan ini, terimakasih sebesar-besarnya penulis ucapkan kepada:

1. Bapak Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Suastiwi T, M.Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Drs. Baskoro S.B., M.Sn., selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Drs. Hartono Karnadi, M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Bapak IT. Sumbo Tinarbuko, M.Sn. selaku Dosen Wali yang telah membimbing dari awal hingga akhir masa kuliah.
6. Bapak Drs. Arif Agung S., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I yang selalu sabar membimbing dan memotivasi.
7. Bapak M. Faizal Rochman, S.Sn., MT selaku Dosen Pembimbing II yang selalu sabar membimbing dan memotivasi.
8. Seluruh staff pengajar dan karyawan Program Studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta.

9. Bapakku Alm. Efendi S.Pd, Ibuku Entit Wahyuni S.Pd, Kakakku Intan Fauziah S.KM yang sudah bersabar memberi dukungan lahir dan bathin.
10. Adilla Dewi Arini yang selalu memberikan dukungan, saran, dan bantuan.
11. Yongki, Dandy, dan Andi, yang sudah meminjamkan *hardware* sehingga mempercepat waktu pembuatan final desain.
12. Deka, Roni, Icak, Iwan, Ega, Nain, Agung, Meda, Danang, Uki, Eddy, Panggih, Uzak, Angga, Beni, Bram, Dinda, Kiki, Adi, dan teman-teman DKV 2009. Terima kasih atas dukungan dan kebersamaannya sampai sekarang.
13. Semua pihak yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung hingga terselesaikannya Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa dalam perancangan Tugas Akhir ini masih terdapat banyak sekali kekurangan, oleh karena itu saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan agar penulis dapat terus memperbaiki kualitas diri dan kualitas karya untuk kedepannya.

Demikianlah yang dapat penulis sampaikan. Mohon maaf apabila ada kekurangan maupun kesalahan dalam penulisan Tugas Akhir ini. Semoga bermanfaat bagi banyak pihak. Terima kasih.

Yogyakarta, 30 Oktober 2015

Rachadian Azi Kusumah

ABSTRAK

Rachadian Azi Kusumah

Perancangan Animasi Cerita Rakyat “Situ Bagendit” Sebagai Media Pembelajaran Karakter Untuk Anak Usia Dini

Perkembangan anak usia dini sangat dipengaruhi oleh nilai-nilai budaya, contohnya anak diperkenalkan pada ucapan dan perilaku yang baik seperti kapan mengucapkan terimakasih, maaf, tolong dsb. Selain itu anak juga diajarkan untuk bisa membedakan antara benar dan salah, nilai kejujuran, keadilan, persahabatan dan tingkah laku prososial. Namun dengan berkembangnya informasi teknologi yang begitu pesat, berbagai hiburan seperti *game* dan film kartun dengan mudah diakses, dimana isi hiburan tersebut sarat akan budaya luar, bahkan terkadang memuat kekerasan secara verbal maupun visual. Kurangnya media pembelajaran dan tontonan yang dapat membantu mengarahkan anak untuk berperilaku sesuai norma dan budaya lokal menjadi salah satu masalah tersendiri. Berdasarkan permasalahan diatas, maka dirumuskan sebuah solusi yaitu merancang animasi cerita rakyat “Situ Bagendit” sebagai media pembelajaran anak usia dini.

Tujuannya adalah memberikan *edutainment* yaitu edukasi berbasis multimedia yang dapat membantumemahami nilai moral dan sosio-emosional, dan juga mengembangkan imajinasi anak serta memperkenalkan cerita rakyat yang kalah populer dan mulai luntur. Melalui media *motion graphic* yang memiliki gerakan sederhana dan disertai narasi dapat memudahkan anak untuk lebih fokus dalam memahami cerita dan mengingat karakter yang ada pada cerita rakyat tersebut. Diharapkan perancangan ini dapat menjadi salah satu media pembelajaran karakter yang komunikatif, imajinatif serta menghibur.

Kata Kunci :

Animasi, Cerita Rakyat, Situ Bagendit, Usia Dini, Nilai Budaya, Moral, Sosio-Emosional

ABSTRACT

Rachadian Azi Kusumah

Folklore Animation "Situ Bagendit" as a Character Learning Media for Early Childhood

Early childhood development is strongly influenced by cultural values, for example, children are introduced to words and deeds are as good as when to say thank you, sorry, please etc. In addition, children are also taught to be able to distinguish between right and wrong, honesty, fairness, friendship and prosocial behavior. However, with the development of information technology so rapidly, a variety of entertainment such as games and cartoons are easily accessible, where the contents are full of foreign cultural, even sometimes include verbal and visual violence. Lack of media for learning and spectacle that can help direct the children to behave according to local cultural norms become one of its own problems. Based on the above issues, that's why a solution like folklore animation "Situ Bagendit" as a media learning for early childhood designed.

The purpose is to provide edutainment, the multimedia-based education that can help understand the moral values and socio-emotional, and also develop a child's imagination and introduce folklore which less popular and began to fade. Through motion graphic that has simple movements and accompanied by narrative the child could easily to focus on understanding the story and remember the characters that exist in the folklore. This design is expected to be one of learning media characters that communicative, imaginative and entertaining.

Key words:

Animation, Folklore, Situ Bagendit, Early Childhood, Cultural Values, Moral, Socio-Emotional

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK.....	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xiii
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Tujuan Perancangan	6
E. Manfaat Perancangan	6
F. Metode Perancangan	6
 BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS.....	 8
A. Identifikasi Data	8
1. Animasi	8
a. Animasi 3D	9
b. Animasi 2D	10
c. Jenis-Jenis Animasi	15
d. Proses Pembuatan Animasi	18
2. Multimedia	28
3. Gaya Desain	30
4. Teori Psikologi dan Perkembangan Anak Usia Dini.....	32
a. Teori Psikodinamika	35

b. Teori Pembelajaran.....	37
c. Teori Kognitif.....	40
d. Perkembangan Anak Usia Dini	42
5. <i>Situ Bagendit</i>	44
a. Objek Wisata <i>Situ Bagendit</i>	44
b. Cerita Rakyat <i>Situ Bagendit</i>	46
6. Data Klien	54
a. TK. An-Nijam	54
b. TK. Mutmainah	54
c. TK. PGRI 2	54
7. Data Lapangan.....	55
B. Analisis Masalah	60
1. Analisis 5W+1H.....	60
C. Simpulan dan Usulan Pemecahan Masalah.....	63
BAB III KONSEP PERANCANGAN	65
A. Konsep Komunikasi	65
1. Tujuan Komunikasi	65
2. Strategi Komunikasi	65
B. Konsep Media.....	66
1. Tujuan Media	66
2. Strategi Media	67
3. Program Media	68
a. Media Utama	68
b. Media Pendukung	68
c. Media Pendukung Pameran Tugas Akhir	72
4. Biaya & Kreatif Media	73
C. Konsep Kreatif	75
1. Tujuan Kreatif	76
2. Strategi Strategi	76
3. Konsep Kreatif	77

4. Program Kreatif	81
a. Sinopsis	81
b. <i>Script</i>	82
c. Karakter	127
d. <i>Background, Environment</i> , dan Properti	132
e. Tipografi	133
f. Studi Warna	133
g. Biaya Kreatif	134
BAB IV VISUALISASI	135
A. Data Visual	135
1. Pakaian dan Aksesoris	135
2. Bentuk Karakter	137
3. Bentuk Rumah	138
4. Persawahan dan Perkebunan	139
5. Tipografi	141
B. Pengembangan Ide Visual	143
1. Karakter	143
a. Nyi Mas Inten	143
b. Nyi Asmi	144
c. Mirah	145
d. Darmin	146
e. Kakek Pengembara	147
f. Ki Basari	148
g. Ki Jumadi	149
h. Ki Holil	151
i. Ki Satibi	152
j. Warga Laki-Laki	154
k. Warga Perempuan	155
2. <i>Environment</i>	156
a. Persawahan	156

b. Kebun Pisang	157
c. Rumah Nyi Mas Inten	157
d. Rumah Darmin	159
3. Tipografi	160
C. Storyboard	162
D. Final Desain	207
1. Screenshot	207
2. Poster	208
3. <i>Packaging VCD</i>	210
4. <i>X-Banner</i>	211
5. Kartu Karoseri	213
6. T-Shirt	214
7. Tempat Pensil	215
8. Sticker	216
9. Brosur	217
10. Katalog Pameran	220
BAB V PENUTUP	222
A. Kesimpulan	222
B. Saran	224
DAFTAR PUSTAKA	225
A. Buku	225
B. Pertautan	226
C. Kuisisioner	229
LAMPIRAN	230

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Kineograph.....	8
Gambar 2.	How to Train Your Dragon dan Tekken	9
Gambar 3.	Contoh Gambar Bitmap	10
Gambar 4.	Contoh Gambar Vector	10
Gambar 5.	Contoh Teknik <i>Tweening</i>	11
Gambar 6.	Contoh Teknik <i>Morphing</i>	11
Gambar 7.	Contoh Teknik <i>Onion Skinning</i>	12
Gambar 8.	Contoh Teknik <i>Rotoscoping</i>	13
Gambar 9.	Contoh Teknik <i>Rotoscoping</i>	13
Gambar 10.	Contoh Animasi <i>Stop Motion</i>	15
Gambar 11.	Contoh <i>Cell Animation</i> Spongebob & Flinstone	16
Gambar 12.	Contoh Animasi <i>Claymation</i>	16
Gambar 13.	Contoh <i>Cut-Out Animation</i>	17
Gambar 14.	Contoh <i>Motion Graphic</i>	17
Gambar 15.	Contoh Format <i>Script</i>	20
Gambar 16.	Contoh Konsep Karakter	21
Gambar 17.	Contoh Pemilihan Konsep Karakter, Objek Rumah, dan Warna	21
Gambar 18.	Contoh <i>Storyboard</i> oleh Eric Wiley	23
Gambar 19.	Contoh <i>Storyboard</i> oleh Eric Wiley	23
Gambar 20.	Contoh <i>Storyboard</i>	24
Gambar 21.	Contoh <i>Key frame</i> dan <i>Inbetween</i>	25
Gambar 22.	Contoh Coloring Scene	26
Gambar 23.	Contoh <i>Cycle Animation</i> by SailleSchumacher	26
Gambar 24.	Contoh Gaya Desain Kontemporer	31
Gambar 25.	<i>Situ</i> Bagendit	46
Gambar 26.	Pakaian Adat Sunda Tempo Dulu	134
Gambar 27.	Kebaya Sunda Modern.....	134
Gambar 28.	Kebaya Sunda dan Baju Pangsi	135

Gambar 29. Jenis Totopong.....	135
Gambar 30. Topi Caping dan Boboko	136
Gambar 31. Bentuk Karakter Semi Realis	136
Gambar 32. Karakter Semi Realis Oleh Nico Marlet	137
Gambar 33. Rumah Adat Sunda	138
Gambar 34. <i>Situ</i> Bagendit.....	138
Gambar 35. <i>Situ</i> Bagendit	139
Gambar 36. Persawahan dan Kebun Pisang	139
Gambar 37. Huruf Sunda <i>Kuna</i>	140
Gambar 38. Elemen Air	141
Gambar 39. Sketsa dan Pewarnaan Nyi Mas Inten	142
Gambar 40. Sketsa dan Pewarnaan Nyi Asmi	143
Gambar 41. Sketsa dan Pewarnaan Mirah.....	144
Gambar 42. Sketsa dan Pewarnaan Darmin	145
Gambar 43. Sketsa dan Pewarnaan Kakek Pengembara	146
Gambar 44. Sketsa dan Pewarnaan Ki Basari	148
Gambar 45. Sketsa dan Pewarnaan Ki Jumadi	149
Gambar 46. Sketsa dan Pewarnaan Ki Holil	151
Gambar 47. Sketsa dan Pewarnaan Ki Satibi	152
Gambar 48. Sketsa dan Pewarnaan Warga Laki-Laki	153
Gambar 49. Sketsa dan Pewarnaan Warga Perempuan	154
Gambar 50. Ilustrasi Persawahan	155
Gambar 51. Ilustrasi Kebun Pisang	156
Gambar 52. <i>Atap Julang Ngapak</i>	157
Gambar 53. Sketsa dan Pewarnaan Rumah Nyi Mas Inten.....	157
Gambar 54. Sketsa dan Pewarnaan Rumah Darmin.....	158
Gambar 55. Studi Bentuk dan Warna Judul	160
Gambar 56. <i>Screenshot</i>	207
Gambar 57. Sketsa Layout dan Alternatif Desain Poster	208
Gambar 58. Poster Film dan Poster Pameran	209
Gambar 59. Sketsa Layout & Alternatif Desain <i>Packaging</i> VCD	210

Gambar 60. Sketsa Layout <i>X-Banner</i>	211
Gambar 61. Alternatif Desain Kartu Karoseri	213
Gambar 62. Alternatif Ilustrasi <i>T-Shirt</i>	214
Gambar 63. Alternatif Desain Tempat Pensil	215
Gambar 64. <i>Sticker</i>	216
Gambar 65. Alternatif Layout & Desain Brosur	218
Gambar 66. Alternatif Layout & Desain Katalog Pameran	220



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Setiap orang tua tentu menginginkan anaknya tumbuh dan berkembang dengan optimal. Dalam pengkajian perkembangan individu, pertumbuhan (*growth*) adalah perubahan yang bersifat fisik terhadap anak contohnya berat badan, tinggi, dan dimensi tulang, sedangkan perkembangan (*development*) adalah perubahan yang bersifat psikis misalnya dalam berbahasa, emosi, moral, dan perilaku (Izzaty et al., 2008:3). Perubahan dalam perkembangan individu merupakan hasil dari proses biologis, kognitif, dan sosio-emosional yang saling berkaitan. Proses biologis meliputi perubahan pada sifat fisik individu yang semakin bertambah usia akan mengarah kepada kematangan. Untuk proses kognitif meliputi perubahan pemikiran, intelegensi, dan bahasa individu, sedangkan sosio-emosional meliputi perubahan pada relasi individu dengan orang lain serta perubahan emosi dan kepribadian yang menyertainya (Izzaty et al., 2008:2). Ketiga hal tersebut saling berhubungan karena pertumbuhan fisik yang baik tentunya harus diimbangi dengan perkembangan karakter anak yang baik pula agar tercipta kehidupan individu yang berarti dan produktif saat dewasa kelak. Karena perkembangan itu berlangsung sepanjang rentang kehidupan maka harus diarahkan sejak anak usia dini. Anak usia dini menurut Beichler dan Snowman (Yulianti, 2010:7) adalah anak yang sedang dalam masa pertumbuhan dan perkembangan dengan rentang usia 3-6 tahun. Menurut pasal 28 UU Sisdiknas no.20 tahun 2003 anak usia dini adalah anak yang sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun (0-6). Menurut Santrok pada usia tersebut sering dikenal juga dengan masa kanak-kanak awal.

Perkembangan anak usia dini sangat dipengaruhi oleh pengalaman pribadi, penampilan, perilaku individu, dan nilai – nilai budaya di lingkungannya. Saat ini perkembangan informasi teknologi begitu pesat dan hal ini bisa mempengaruhi perkembangan anak. Berbagai hiburan seperti

anime, kartun, *game*, dan film (TV kabel) dengan mudah didapat, tentunya isi hiburan tersebut sarat akan budaya luar, bahkan terkadang memuat kekerasan secara verbal maupun visual. Contohnya film *anime* Naruto, One Piece, Tom and Jerry, Ben 10, Bima Satria Garuda dsb, selalu ada adegan memukul. Kurangnya media pembelajaran dan tontonan yang dapat membantu mengarahkan anak untuk berperilaku sesuai norma dan budaya lokal menjadi salah satu masalah tersendiri. Hanya beberapa tontonan saja yang bisa membantu perkembangan karakter anak contohnya Curious George, Teletubies, dan Bolang. Sisanya hanya membantu perkembangan motorik anak contohnya Dora the Explorer.

Menurut Nitrafitri Trianisa, Psi. hal ini bisa menjadi permasalahan yang serius karena kecenderungan anak usia dini masih suka meniru tanpa berpikir panjang dan tidak memperdulikan apakah itu baik atau buruk untuk dirinya (“Cara Mengatasi Ketika Si Kecil Suka Meniru”, diakses dari <http://tipsanak.com/316/cara-mengatasi-ketika-si-kecil-suka-meniru/>, pada tanggal 17 Maret 2014). Kecenderungan meniru inilah yang bisa membentuk karakter anak kedepannya. Menurut Sigmund Freud salah seorang pakar psikoanalisis “perilaku manusia yang nampak maupun yang tersembunyi (pikiran) adalah hasil dari pengalaman mental sebelumnya” (Izzaty et al., 2008:20). Lingkungan pergaulan sekitar anak yang kurang baik, dan konten yang diterima anak berasal dari budaya luar dapat mengarahkan perkembangan anak ke arah yang negatif, contohnya banyak anak yang berkata kasar, suka memukul, bahkan merokok. Contoh lain adalah saat pesta demokrasi di Indonesia berlangsung. Ketika konvoi kampanye partai politik yang cenderung agresif berlangsung, anak-anak meniru perilaku masyarakat sekitarnya dengan mengelilingi kampung menggunakan atribut partai dan sepeda yang dimodifikasi agar menghasilkan suara keras seperti kampanye partai yang mereka lihat. Menurut Albert Bandura, perilaku seseorang itu merupakan hasil dari mengamati perilaku orang lain (proses imitasi/modeling) (Izzaty et al., 2008:28). “Anak yang masih bertindak agresif di usia TK atau sekolah dasar berpotensi membawa sikap itu sampai besar”. Anak

yang suka memukul, melempar barang cenderung bermasalah di sekolah, beresiko depresi, bahkan suka melakukan kekerasan padapasangannya kelak (“Mengapa Anak Berperilaku Buruk?”, diakses dari <http://berandapsikologi.blogspot.co.id/2012/04/mengapa-anak-berperilaku-buruk.html>, pada tanggal 17Maret2014).

Berdasarkan permasalahan diatas, maka dibutuhkan pembelajaran yang dapat membantu mengarahkan perkembangan anak usia dinikhususnya perkembangan sosio-emosional dan moral yang sesuai dengan norma serta nilai-nilai budaya lokal. Perkembangan sosio-emosional dan moral sangat dipengaruhi oleh nilai nilai budaya, contohnya anak diperkenalkan pada ucapan dan prilaku yang baik seperti kapan mengucapkan terimakasih, maaf, tolong dsb. Selain itu anak juga diajarkan untuk bisa membedakan antara benar dan salah, nilai kejujuran, kedilan, persahabatan dan tingkah laku proporsial(Izzaty et al., 2008:99). Sejalan dengan kutipan diatas maka diperlukan pembelajaran perkembangan anak usia dini dengan pendekatan budaya lokal, salahsatunya cerita rakyat. Cerita rakyat adalah cerita pada masa lampau yang menjadi cirikhas setiap bangsa yang memiliki kultur budaya yang beraneka ragam mencakup kekayaan budaya dan sejarah yang dimiliki masing-masing bangsa(“Pengertian Cerita Rakyat, diakses dari <http://abasshare.blogspot.co.id/2013/03/pengertian-cerita-rakyat.html>, pada tanggal 20April2014). Salah satu cerita rakyat yang bisa dijadikan media perkembangan anak adalah cerita rakyat “Situ Bagendit”. Cerita rakyat “Situ Bagendit” sangat jarang dipublikasikan, apalagi sebagai pendidikan perkembangan anak. Akibatnya cerita rakyat “Situ Bagendit” kurang dikenal oleh masyarakat khususnya anak usia dini.

Situ (danau) Bagendit yang terletak di Kecamatan Banyuresmi, Kabupaten Garut, Provinsi Jawa barat merupakan salah satu objek wisata alam dan budaya. Dibalik indahnya pemandangan alam terdapat kisah tentang seorang wanita kaya yang kikir, suka menindas dan penduduk serba kekurangan namun baik hati. Wanita kikir tersebut bernama Nyimas Inten. Nyimas Inten selalu memaksa penduduk sekitar untuk menjual hasil panen

dengan harga sangat murah. Apabila ada penduduk yang membantah maka Nyimas Inten akan menyuruh para centengnya untuk bertindak kasar. Nyimas Inten akan menjual lagi kepada penduduk ketika musim paceklik dengan harga yang sangat mahal sehingga penduduk banyak yang kelaparan dan serba kekurangan. Diakhir cerita akan datang seorang kakek penolong yang baik hati. Kakek tersebut menolong warga yang terkena penyakit dan akhirnya memberitahu warga agar meninggalkan perkampungan itu. Kakek tersebut memberitahu bahwa akan menenggelmkan Nyimas Inten yang sombong beserta kekayaannya. Akhirnya perkampungan itu menjadi danau (*situ*). Lama kelamaan masyarakat sekitar mengenal *situ* tersebut dengan nama Situ Bagendit. Bagendit berasal dari kata *pedit* (kikir) karena Nyimas Inten disebut juga Nyi Medit atau Nyi Endit.

Cerita rakyat “Situ Bagendit” bisa dijadikan alternatif sebagai media pembelajaran untuk perkembangan anak usia dini, karena dengan cerita yang menarik anak dapat termotivasi untuk belajar dan secara tidak langsung memahami nilai moral dan sosio-emosional. Menurut UU PA, anak mempunyai hak untuk tumbuh dan berkembang, bermain, beristirahat, berekreasi, dan belajar dalam suatu pendidikan. Orang tua dan pemerintah wajib menyediakan sarana dan prasarana untuk anak dalam rangka program belajar. Karena belajar adalah hak, maka belajar haruslah kondusif, menyenangkan, dan memungkinkan anak termotivasi dan antusias (Maimunah, 2009:16).

Berdasarkan penjelasan tersebut maka dipilihlah media pendidikan perkembangan anak dengan konsep *edutainment*. *Edutainment* terdiri dari dua kata, yaitu *education* dan *entertainment*. *Edutainment* bisa didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang didesain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan multimedia secara harmonis, sehingga aktivitas pembelajaran berlangsung dengan menyenangkan. (“Pengertian Edutainment”, diakses dari <http://www.scribd.com/doc/94632780/Pengertian-Edutainment#scribd>, pada tanggal 26 Februari 2014). *Edutainment* dengan basis multimedia juga bisa membantu imajinasi anak dengan memberikan

stimulasi audio dan visual yang telah di desain sedemikian rupa agar anak bisa berkhayal dan diarahkan untuk perkembangan karakteristik yang baik sesuai budaya Indonesia.

Perancangan desain multimedia ini perlu dibuat lebih menarik, tidak terpaku pada pola pola baku, imajinatif, dan yang utama adalah informatif, sehingga pesan yang ingin disampaikan lebih mudah untuk diterima. Perancangan multimedia ini berupa animasi dengan pendekatan *motion graphic*. Animasi berasal dari kata “*to animate*” yang artinya membuat seolah-olah gambar bergerak. Pengertian animasi adalah film yang berasal dari gambar yang diolah sedemikian rupa hingga menjadi sebuah gambar bergerak. *Motion graphic* adalah salah satu bagian dari animasi desain karena menggunakan prinsip prinsip gabungan antara animasi dan desain grafis dalam pembuatan film atau media visual lainnya. *Motion graphic* biasanya dibutuhkan untuk *bumper* acara televisi dengan materi gambar desain grafis atau tipografi. Keunggulan *motion graphic* ini adalah gerakan yang sederhana, sehingga memudahkan anak untuk mengingat karakter yang ada pada cerita rakyat tersebut dan anak bisa tetap berimajinasi tanpa terpaku pada alur cerita. *Motion graphic* ini akan diiringi musik sambil mengenal karakter dalam cerita rakyat “Situ Bagendit” dengan sisipan gambar imajinatif agar lebih menarik. Selain pengenalan karakter dan cerita rakyatnya, secara tidak langsung anak belajar untuk mengenal teknologi informasi komunikasi dalam hal ini laptop dan PC.

Klien dari perancangan ini adalah TK. An- Nijam, TK. Mutmainah, dan TK PGRI 2. Ke-3 TK tersebut menginginkan sebuah alternatif media pembelajaran bertema cerita rakyat daerah Garut yang menarik, mudah disampaikan, dan berbasis multimedia linier.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka perancangan ini mengambil judul “Perancangan Animasi Cerita Rakyat “Situ Bagendit” sebagai Media Pembelajaran Karakter Anak Usia Dini”.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang animasi ceritarakyat “Situ Bagendit” yang menarik perhatian, memberi teladan, mudah dipahami dan bisa membantu membentuk karakter anak usia dini?

C. Batasan Masalah

Perancangan ini hanya membahas dan mengerjakan bentuk *output* animasi cerita rakyat “Situ Bagendit” sebagai pendidikan perkembangan karakter untuk anak usia 3-6 tahun.

D. Tujuan Perancangan

1. Membuat film animasi cerita rakyat “Situ Bagendit”.
2. Membuat film animasi yang menarik, memberi teladan, mudah dipahami dan membantu membentuk karakter anak usia 3-6 tahun.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi Masyarakat
Menambah pengetahuan mengenai cerita rakyat berbasis multimedia yang bisa digunakan untuk proses perkembangan anaknya.
2. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual
Sebagai referensi kepustakaan mengenai animasi dan multimedia.
3. Bagi Target Audience
Sebagai salah satu media bermain dan pembelajaran karakter yang komunikatif, imajinatif serta menghibur.

F. Metode perancangan

1. Metode Pengumpulan Data
 - a. Metode kepustakaan
Mencari sumber dari berbagai buku atau sumber literatur cetak maupun elektronik.

b. Metode Angket

Membuat kuisioner yang berisi tentang pendapat dan wawancara pada khalayak tertentu yang berkaitan dengan permasalahan dan guna mengetahui seberapa besar dampak efektivitas media tersebut terhadap hasil yang diharapkan.

2. Metode Analisis Data

Data dan fakta yang telah didapatkan dari berbagai sumber, akan diolah menggunakan metode 5W + 1H (*What, Where, When, Who, and How*).

